

خريطة منهج مادة الحاسب الآلي

الصف الاول الإعدادي – الفصل الدراسي الثانى ٢٠٢٣ - ٢٠٢٤



إعداد وتصميم/ جروب فريق أصدقاء الكمبيوتر المتخصص – أ/شيماء البواب



رؤية دفتر تحضير الحاسب الالى

تهدف رؤية دفتر تحضير الحاسب الالى لرفع مستوى المعلم علميا وتربويا وبالتالى رفع المستوى التعليمى (التكنولوجى) ليكون واضح ومقيد به كل الامكانيات التى تساعد المعلم على ادارة الحصة فى مناخ مناسب مستخدما ادوات التكنولوجيا الحديثة ومراعيا الفروق الفردية للطلاب.

رسالة دفتر تحضير الحاسب الالى

- اختيار وصياغة اهداف متنوعة (معرفية - مهارية -وجدانية) مراعيا فيه سلامة الصياغة والفروق الفردية للطلاب مستخدما في ذلك اساليب التكنولوجيا الحديثة.
- ايجاد بيئة محفزة للتعليم والابداع لرفع مستوى الطلاب فى مادة الحاسب الالى.
- اختيار افضل الاستيراتيجيات التعليمية والتربوية والادارية وتدريبهم عليها وتطويرها
- اختيار الاساليب والوسائل العلمية فى التدريس واستخدام التكنولوجيا فى دعم وتعزيز وتيسير العملية التعليمية.
- استخدام عرض لشرح الدرس مبسط وشامل لجميع نقاط للدرس
- استخدام اساليب تقويم متنوعة مراعيا الفروق الفردية للطلاب ومراعيا لقياس الاهداف
- ختم الدرس بطريقة مناسبة ومتنوعة

معلم المادة	موجه المادة	مدير المدرسة
....	....	....



نواتج التعلم (المؤشرات والممارسات)	محتوى المنهج الحالى	استراتيجيات التعليم والتعلم	الوسائل التعليمية	اساليب التقويم	ادلة وشواهد	الانشطة الاثرائية
الوحدة الثالثة (مـــواقع الـــويـــب)						
يتعرف علي أوامر التكرار.	الدرس الأول – المفاهيم الأساسية للبرمجةبإستخدام Scratch	العصف الذهني	السبورة الإلكترونية	الكتاب المدرسى	دفتر اعداد الدروس	عمل بحث عن البرمجة
يتمكن من حفظ البرنامج بطريقة صحيحة..		الحوار والمناقشة	– العرض التقديمي			
يدرك أهمية الكائنات للبرنامج.		التعلم بالاقران				
يفرق بين المقاطع البرمجية المختلفة.	الدرس الثانى تابع المفاهيم الأساسية للبرمجةبإستخدام Scratch	العصف الذهني	السبورة الإلكترونية			
يستخدم أوامر الحركة بطريقة صحيحة.		الحوار والمناقشة	– العرض التقديمي			
يدرك أهمية الكائنات للبرنامج.		التعلم التعاوني				
يتعرف علي الواجهة الرئيسية لبرنامج Scratch.	الدرس الثالث أستخدام أوامر الحركة وأوامر التكرار	العصف الذهني	السبورة الإلكترونية			عمل لعبة باستخدام اوامر الحركة والتكرار
يكتسب مهارة التعامل مع البرنامج بطريقة صحيحة.		الحوار والمناقشة	– العرض التقديمي	ملاحظة الطلاب / حل التقويم المنزلى	أنشطة المادة التى قام بها الطالب مع ولى الأمر	
يدرك مفاهيم جديدة في البرمجة		لوحة الأسئلة	– برنامج Scratch			
يستخدم المقطع البرمجي في منطقة البرمجة.	الدرس الرابع تابع أستخدام أوامر الحركة وأوامر التكرار	العصف الذهني	السبورة الإلكترونية			
ينتج مشروع تعليمي بإستخدام أحداث key press.		الحوار والمناقشة	– العرض التقديمي			
يدرك مفاهيم جديدة في إنشاء مشروع تعليمي		التدريب العملي	– برنامج Scratch			
. يتعرف علي خلفيات جديدة لمنصة البرنامج.	الدرس الخامس المنصة والمظهر	العصف الذهني	السبورة الإلكترونية			بحث عن المنصات
يوظف المظاهر المختلفة للكائنات في إنتاج مشروعه		الحوار والمناقشة	– العرض التقديمي			
يستنتج أفكار مشروعات جديدة.		التعلم بالاقران	– برنامج Scratch			

إعداد وتصميم / جروب فريق أصدقا ء الكمبيوتر المتخصص – أ/شيماء البواب



يفرق بين أوامر القلم المختلفة.	الدرس السادس أوامر القلم	التعلم التعاوني	السبورة الإلكترونية	التفاعل مع العروض / ملاحظة الطلاب	كراسات الأعمال التحريرية/الأسئلة الشفهية	
يرسم أشكال هندسية بأوامر القلم .		الحوار والمناقشة	– العرض التقديمي			
يستنتج كيفية تصميم أشكال هندسية جديدة.		التدريب العملي	– برنامج Scratch			
يقارن بين الأحداث المختلفة.	الدرس السابع أوامر تشغيل الصوت	العصف الذهني	السبورة الإلكترونية			عمل صوت وتشغيله بالبرمجة
يتعامل مع الصوت والتسجيل الصوتي.		الحوار والمناقشة	– العرض التقديمي			
يدرك أهمية إضافة صوت للكائن .		التفكير الناقد	– برنامج OpenShot			
يتعرف علي أحداث مجموعة Sensing.	الدرس الثامن أوامر التحكم الشرطي	العصف الذهني	السبورة الإلكترونية			عمل مشروع كامل بالبرمجة
يستخدم الأحداث مع التحكم الشرطي.						
يصمم لعبة بإستخدام أوامر التحكم		الحوار والمناقشة	– العرض التقديمي			
يتعرف علي أهم الأوامر الخاصة بإنتاج مشروع.	الدرس التاسع المشروع	التدريب العملي	منسق نصوص			
ينشئ مشروع بإستخدام البرنامج.		العصف الذهني	السبورة الإلكترونية			
يدرك أهمية البرنامج في تصميم رسوم متحركة.		الحوار والمناقشة	– العرض التقديمي			
الوحدة الرابعة (الإنتـــــــــرنت)						عمل بحث عن الانترنت
يحددمفهوم الإنترنت.	الدرس الاول المفاهيم الأساسية للإنترنت	التعلم التعاوني	منسق نصوص			
يميز مصطلحات الإستخدام في الإنترنت.		العصف الذهني	السبورة الإلكترونية			
يدرك أهمية الإنترنت		الحوار والمناقشة	– العرض التقديمي			
يتعرف علي مفهوم موقع الويب.	الدرس الثانى	التدريب العملي	منسق نصوص			

إعداد وتصميم / جروب فريق أصدقا ء الكمبيوتر المتخصص – أ/شيماء البواب



يعدد عناصر عنوان موقع الويب.	تابع المفاهيم الأساسية للإنترنت	التفكير الناقد	السبورة الإلكترونية	التفاعل مع العروض / حل التقويم المنزلي	الكتاب المدرسي / ملاحظة الطلاب	
يعي مفاهيم جديدة خاصة بمجال الإنترنت مثل Upload – Download.		الحوار والمناقشة	– العرض التقديمي			
يتعرف علي خدمات الإنترنت	الدرس الثالث خدمات الإنترنت	حل المشكلات	منسق نصوص			
يكتسب مهارة التعامل مع الإنترنت بطريقة صحيحة.		العصف الذهني	السبورة الإلكترونية			عمل بحث عن خدمات الانترنت
يدرك أهمية الإنترنت في وقتنا الحالي		الحوار والمناقشة	– العرض التقديمي			
يتعرف علي ماهية الحوسبة السحابية.	الدرس الرابع الحوسبة السحابية	التعلم بالأقران	منسق النصوص			
يعدد مكونات الحوسبة السحابية.		العصف الذهني	السبورة الإلكترونية			عمل سحابة ورفع عليها والتحميل منها
يدرك أهمية خدمات الحوسبة السحابية.		الحوار والمناقشة	–العرض التقديمي			
يذكر فوائد الحوسبة السحابية.	الدرس الخامس تابع الحوسبة السحابية	التدريب العملي	منسق نصوص			
يعدد مميزات الحوسبة السحابية.		الحوار والمناقشة	السبورة الإلكترونية			بحث عن الاستخدام الامن للانترنت
يدرك فوائد الحوسبة السحابية.		التدريب العملي	–العرض التقديمي			
يتعرف علي أوضاع الجلوس الصحيح أمام جهاز الكمبيوتر.	الدرس السادس الإستخدام الآمن للإنترنت	العصف الذهني	منسق نصوص			
يمارس الأوضاع الصحيحة للجلوس أمام جهاز الكمبيوتر.		التعلم التعاوني	السبورة الإلكترونية			
يعي أهمية الإستخدام الآمن للإنترنت		الحوار والمناقشة	–العرض التقديمي			

إعداد وتصميم / جروب فريق أصدقا ء الكمبيوتر المتخصص – أ/شيماء البواب